

Campagna di Mordheim LIUT 2017



"Benvenuti nel luogo in cui Sigmar il potente ha posato i suoi occhi. Questa è una città santa agli occhi di molti, non vi è legge se non quella che ognuno di voi può elargire e far rispettare come ritenga più opportuno. Il degrado regna sovrano. Chi vi abita è dannato in un continuo vagare tra le sue rovine. Benvenuti! Vi invito a fermarvi: questa è Mordheim, la Città dei Dannati."

Archaon, il dominatore della Fine dei Tempi



Archaon, il Prescelto eterno, è il Dominatore della Fine dei Tempi, il mezzo tramite cui gli dei oscuri uniranno i propri seguaci e trasformeranno il mondo nel Regno del Caos. È un individuo a cui ogni divinità del Caos ha elargito i propri doni. Di tutti i prescelti del Caos che hanno afflitto il mondo durante i secoli, Archaon è il più spietato e potente. Al cuore della sua armata si trova la sua vecchia banda da guerra, le Lame del Caos, il più temuto gruppo di Cavalieri del Caos che abbia mai imperversato. Spesso il Prescelto Eterno cavalca in guerra alla guida di questo manipolo di veterani in sella ad una bestia nota come Dorghar, il Destriero dell'Apocalisse. Nessuno sa quando gli Dei decideranno di liberare il loro favorito, ma è certo che una volta scatenato solo gli Dei stessi potranno fermarlo...

La leggenda narra che la cripta in cui dorme Archaon, nell'attesa di essere svegliato dagli Dei del Caos, si trovi da qualche parte sotto Mordheim, in un luogo sconosciuto a tutti. Si dice che il Prescelto sia circondato da tesori e ricchezze di ogni tipo.

L'obiettivo finale di ogni banda è quella di impadronirsi del leggendario tesoro di Archaon. Trovare la cripta non sarà però semplice, sarà una vera e propria caccia al tesoro, piena di insidie e difficoltà, tra i numerosi quartieri di Mordhiem.

I quartieri di Mordheim sono quelli scritti nella mappa seguente (29 in tutto):



Partendo, a inizio campagna, da un primo **indizio** comune a tutti, ogni banda sarà messa alla prova, indizio dopo indizio, quartiere dopo quartiere. Gli indizi saranno "rompicapi" di vario genere, che i giocatori dovranno risolvere tra un turno e l'altro (in maniera assolutamente individuale), che hanno come soluzione il quartiere in cui la banda dovrà recarsi per cercare l'indizio successivo. Il primo indizio condurrà i giocatori al primo quartiere, dove troveranno il secondo indizio, che a sua volta condurrà al secondo quartiere, dove troveranno il terzo indizio, e così via, fino al raggiungimento della cripta di Archaon.

Ogni turno, qualche giorno prima degli accoppiamenti, ogni giocatore sarà personalmente contattato dal Master e dovrà riferirgli la soluzione dell'indizio, cioè il nome del quartiere in cui la sua banda si recherà. Spesso alcuni giocatori potrebbero non riuscire a trovare la soluzione dell'indizio: ogni giocatore dovrà in ogni caso scegliere un quartiere in cui recarsi (scelto anche a caso volendo). Tutte le bande giunte nello stesso quartiere saranno impegnate a scontrarsi tra loro. Anche le bande che non hanno risolto l'indizio e che sono arrivate nel quartiere sbagliato saranno impegnate in svariati tipi di scontri (spesso contro una banda gestita dal Master): è chiaro però che queste bande non saranno in grado di trovare l'indizio successivo.

Fortunatamente per queste sprovvedute bande ci sarà l'**Eco in Fondo al Pozzo** a dare una mano. L'Eco in Fondo al Pozzo è il giornale di Mordheim, la gazzetta locale: uscirà mensilmente, alla fine di ogni turno, e parlerà di tutti i fatti più interessanti avvenuti in città. Grazie a questa gazzetta locale sarà possibile scoprire, tra le altre cose, in che quartiere specifico le altre bande si sono

affrontate, in modo che, andandoci, è comunque possibile ottenere l'indizio successivo, necessario per andare avanti nella ricerca della cripta. Tutti quindi saranno in grado alla fine di ogni turno di venire a conoscenza dell'indizio successivo.

Ogni volta però sarà certamente sconvolgente non riuscire a risolvere l'indizio e quindi sbagliare quartiere: in ogni quartiere in cui è localizzato un indizio è possibile trovare anche una serie di terribili **Manufatti del Caos**. Per ottenere queste splendide e terribili manufatti, dai poteri davvero incredibili, sarà necessario, volta per volta, vincere gli scontri con le altre bande giunte nello stesso posto.



Regole generali

Link del manuale base <http://www.reincorp.it/mordheim/mordheim.pdf>

La campagna si svolgerà a turni, uno ogni 4 settimane.

I giocatori comporranno la lista della propria banda secondo le regole base del manuale (500 co).

Ogni giocatore disporrà di una banda a scelta tra le seguenti: **Reikland (RB)**, **Middenheim (RB)**, **Marienburg (RB)**, **Culto dei Posseduti (RB)**, **Cacciatori di Streghe (RB)**, **Sorelle Sigmarite (RB)**, **Nonmorti (RB)**, **Skaven (RB)**, **Ostlander (A02)**, **Averland (A02)**, **Kisleviti (A02)**, **Orchi & Goblin (A02)**, **Nani cercatori di tesori (A02)**, **Bretonnia (TC)**, **Norsmanni (TC)**, **Fuorilegge di Stirwood (TC)**, **Elfi Oscuri (TC)**, **Pirati (TC)**, **Gladiatori (TC)**, **Predoni del Caos (BTB)**, **Liche (BTB)**, **Nani del Caos (BTB)**, **Cacciatori di Vampiri (Syl)**, **Bestie del Caos (Impero in Fiamme)**, **Carnevale del Caos (Impero in Fiamme)**.

È possibile reclutare Dramatis Personae (massimo una alla volta), ma solo se la banda è sprovvista di qualsiasi avventuriere.

Massimo 50% (arrotondato per difetto) dei modelli di ogni banda potrà essere equipaggiato con

armi da tiro, lancio o da fuoco.

Regole opzionali:

- Tabella alternativa dei colpi critici: SI
- Disimpegnarsi: NO
- Ricompense del Signore delle Ombre: NO
- Modelli di cavalleria: SI
- Armi da fuoco: NO



Note importanti

Prima dell'inizio della campagna ogni giocatore dovrà scrivere tre righe per presentare brevemente il comandante della propria banda: tutte le presentazioni verranno inserite nel primo numero del giornale locale.

Alla fine di ogni turno OGNI giocatore dovrà scrivere un piccolo riassunto (max tre righe) inerenti alla scontro avvenuto, in modo che possa poi essere rielaborato e inserito nel giornale.

Gli indizi vanno risolti in maniera assolutamente individuale ed è fondamentale mantenere la segretezza delle soluzioni.